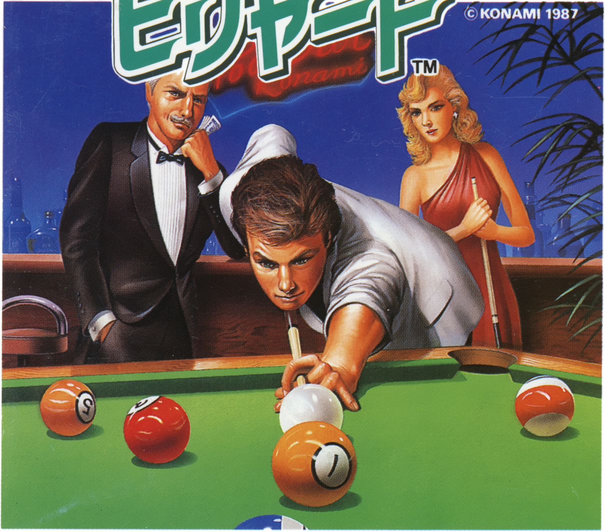
KONAMI

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

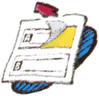
KDS-EKS

エキサイティング ビリヤード™

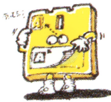


ディスクカードを書き換えたキミのための

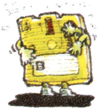
じょうずなシールのはりかた



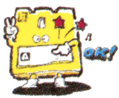
1 同封のディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。



2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょう。



3 もう1枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。



4 シールの四隅をもう一度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう！

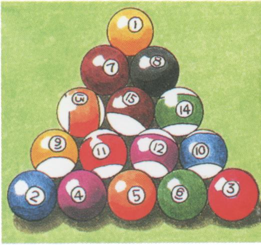
- シールはディスクライターでの書き換え用ですので、セット売りにはついていません。
- シールをディスクカードに貼る場合は指定位置へ正しく貼ってください。（誤った位置に貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。）

エキサイティング ビリヤード™

もくじ

ビリヤードの基礎知識

ビリヤードについて



ビリヤードには、キャロム・ビリヤードとポケット・ビリヤードがあります。そしてこの「エキサイティング・ビリヤード」では、ポケット・ビリヤードを楽しむことができます。

ポケット・ビリヤードでは、四隅に各1個と長いクッションの中央に1個ずつ、合計6個のポケットのついたテーブルをつかいます。そして手球（白い球）1個で、的球（①から⑮までの番号がついた球）をポケットに落として競いあいます。

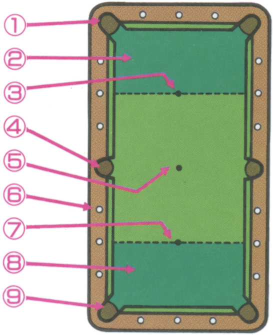
このゲームは、「本編ゲーム」と「ビリヤード台機能」からなり、ビリヤード台機能では〈ナインボール、ローテーション、ラックゲーム〉が多人数で遊べます。

ビリヤードでつかう器具

ゲームをはじめる前に、まずビリヤードでつかう器具について知っておこう！

●テーブル

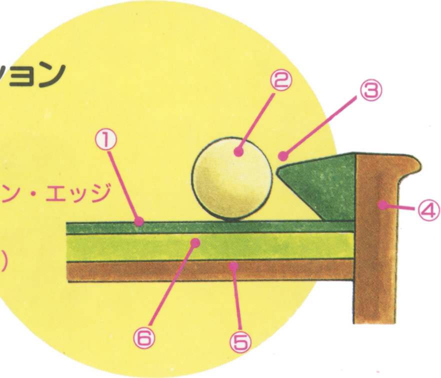
①コーナー・ポケット
②フット・エリア
③フット・スポット
④サイド・ポケット
⑤センター・スポット
⑥ポイント
⑦ヘッド・スポット
⑧ヘッド・エリア
⑨コーナー・ポケット



テーブルには4つのコーナーと、長いクッションの中央に１個ずつ、合計6個のポケットがある。このポケットにボールを落としてゲームを楽しもう！

●クッション

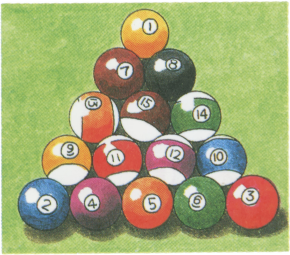
①クロス
②ボール
③クッション・エッジ
④木枠
⑤木部（台）
⑥スレート



外枠には、クッションがとりつけられている。台面（テーブル・ヘッド）の周囲にとりつけられている突きだしたところがクッションだ。

クッションの先端部をクッション・エッジといい、ボールはこの部分にあたって、いろいろな方向に反射する。

●ボール



ポケット・ビリヤードでは、1個の手球（白いボールで、自分が撞くボール）と、①から⑮までの番号のついた的球（カラーボール）をつかうんだ。

ナインボールは①から⑨までの的球をつかい、ローテーションやラック・ゲームなどは、①から⑮までの的球全部をつかう。（ただし、このゲームのローテーションは10個しかつかわない）

●キュー

キューとは、ボールを撞く細長い棒のことだ！　撞点を打ちわけることによって、ボールをいろいろな方向に打ちわけることができるぞ。

ビリヤードのルール

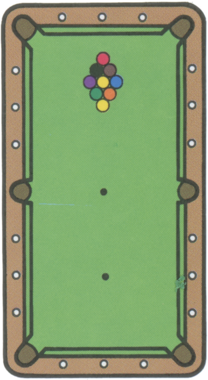


ナインボール

1個の手球と①から⑨までのボールを使用する。①から⑧までのボールを順番にポケットに落としていき、最後に⑨のボールを落としたほうが勝ちになる。

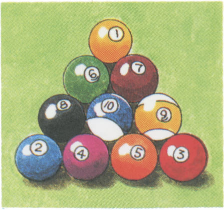
だが、このゲームは早く⑨のボールをポケットに落とすことが目的なので、ゲームの途中で⑨のボールが合法的（ファウルになる条件がない場合）にポケットに落ちた場合も有効だよ。

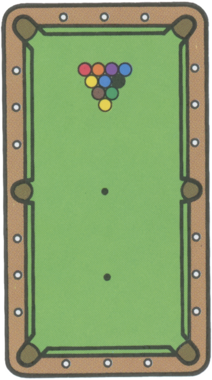
プレイヤーの交代は、後で説明するファウル・プレーのあった時におこなわれる。



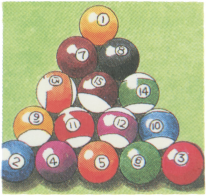
ローテーション

　1個の手球と①から⑩までの的球を使用して、最小番号のボールから、順番にポケットに落としていくゲーム。（ただし、実際のビリヤードでは①から⑮までの的球を使用して、ゲームを進めていくのだ）また、ファウル・プレーでなければ、ほかのボールをポケットに落としてもかまわない。このゲームは得点の大きいほうが勝ちとなり、落としたボールの番号の合計がそのままプレイヤーの得点になるんだ。また、プレイヤーの交代は、ファウル・プレーの時におこなわれる。



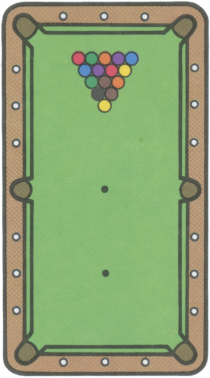


ラックゲーム



ローテーション・ゲームよりもボールが増えて、手球と①から⑮までの的球を使用する。

的球の指定はなく、落とす順番も関係がないので、はじめにどのボールをねらって、ポケットに落としていってもかまわない。

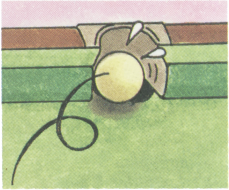


ローテーションとちがって、ゲームの勝敗は、ボールの合計得点ではなく、ポケットに落としたボールの数で決まるんだ。

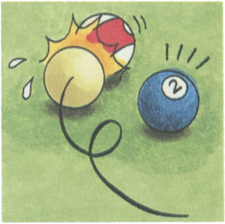
つまり、より多くの的球をポケットに落としたほうが勝ちだ。

プレイヤーの交代は、ファウル・プレーの時におこなわれる。

ファウル・プレー



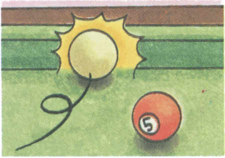
◀手球（白い球）がポケットに落ちた場合。…①



手球か、的球以外のボール▶に最初にあたった場合。…②

●ファウル・プレー

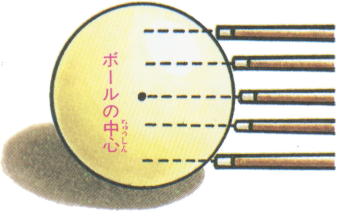
①手球がポケットに落ちた場合。
②手球が的球以外のボールに最初にあたった場合。
③手球が的球にあたらなかった場合。
④的球が穴に落ちなかった場合。



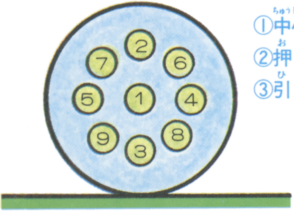
▲手球が的球にあたらなかった場合。…③

球(たま)の転(ころ)がり方(かた)

撞点(どうてん)の変化(へんか)

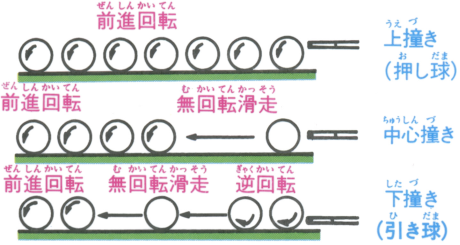


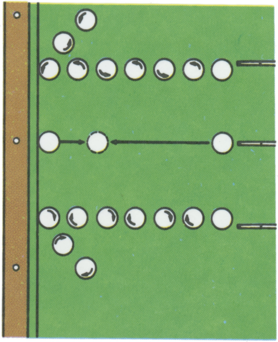
手球(てだま)の撞点(どうてん)



①中心撞(ちゅうしんづ)き
②押(お)し球(だま)
③引(ひ)き球(だま)
④右(みぎ)ひねり
⑤左(ひだり)ひねり
⑥右(みぎ)ひねり押(お)し球(だま)
⑦左(ひだり)ひねり押(お)し球(だま)
⑧右(みぎ)ひねり引(ひ)き球(だま)
⑨左(ひだり)ひねり引(ひ)き球(だま)

手球の撞点による回転運動





（右ひねり）

クッションにあたると右へ反射する。

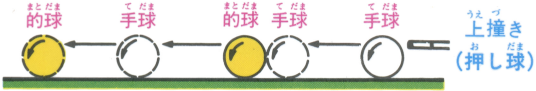
（中心撞き）

まっすぐもどってくる。

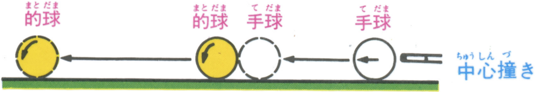
（左ひねり）

クッションにあたると左へ反射する。

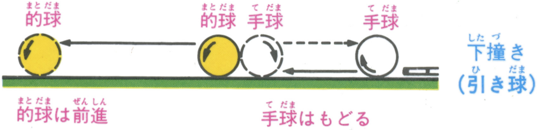
手球と的球の運動と進路



手球は的球にあたったあと、的球のあとを
追いかけるように前進。



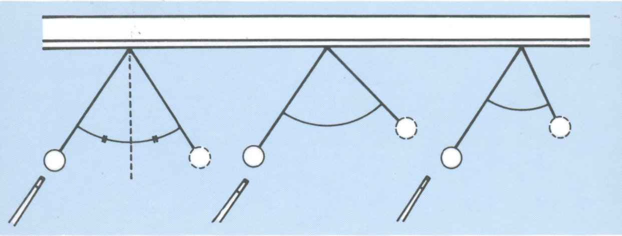
的球にあたったあと、手球は停止、的球は前進。



的球にあたったあと手球は手前にもどり、的球は前進。

●**順ひねり**　…手球の入射方向と、ひねりの方向がおなじ場合をいう。

●**逆ひねり**　…手球の入射方向と、ひねりの方向がちがう場合をいう。



中心撞き
（入射角＝反射角）

順ひねり
（反射角はひろくなる）
右ひねり

逆ひねり
（反射角はせまくなる）
左ひねり

ゲームをはじめるには、前準備が必要なんだ！



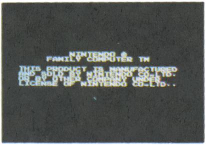
ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続して、本体のPOWERをONにしよう。きちんと接続していれば、マリオとルイージが追いかけっこをする画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE　Aを上にしてセットする。とくに、裏表には注意しよう。

画面がちゃんと出ないときは、もう一度、最初から接続を確かめ、きちんとディスクカードをセットしなおしてみよう。





“NOW LOADING…”という表示のあと、右のような画面が出てくる。だけど、SIDE Aが上になっていないと出てこないぞ！



右のようなタイトル画面が出てきたら、ゲームをセレクトしよう。SELECTボタンで選んでSTARTボタンで決定だ。



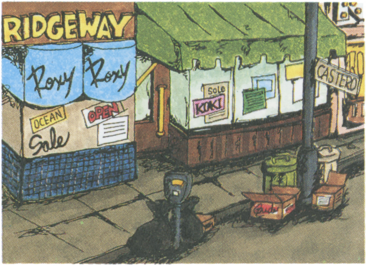
BREAK SHOTで「本編ゲーム」それ以外だと「ビリヤード台機能」の各ゲームへと進めるぞ！

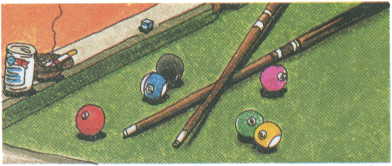
ディスクドライブの赤ランプがついているときはEJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチにさわらないで！　説明書をよく読もう！

ストーリー
STORY

アメリカ、イリノイ州のイーストバレーにある『プール・サンセット』は、ビリヤード好きの若者でにぎわっていた。そして、かれらはビリヤードを職業とする人間＝「ハスラー」にあこがれていた。

自動車工のボニー・レノックスは『サンセット』でNO.1のプレイヤーだ。ある日、いつものようにボニーが仲間とプレイをしていると、見なれない男が観戦しているのに気づいた。男のしゃれた身なりと鋭い目は、このへんのごろつきのものではなかった。ボニーは興味を持った。





「よう、おれと勝負するかい？」

男は待っていたかのようにニヤリと笑い、うなずいた。…男のショットは華麗であり完璧だった。相手のキューが「ハスラー・マスターズ・クラブ」のものだと気づいたのは、ボニーが敗れてからだった。

「あばよ。チンピラ」男は初めて口を開き、店を去った。ボニーにとっては、初めての屈辱的な負けだった。

ボニーはすっかり暗くなった外にでて、闘志をあらたに燃やした。そして、かれはキュー・ケースと少しの小銭を握りしめてイーストバレーをあとにした。

男は裏ハスラー界の帝王『ハスラー・マスター』の舎弟の１人らしい。これが唯一のてがかりだった。ボニーのハスラー狩りの冒険が、いま始まったのだ…。

さあ、ゲームスタートだ！



タイトル画面で「BREAK SHOT」を選んでスタートさせると、STARTとCONTINUEがでてくるよ。

そのときに、SELECTボタンで「START」か「CONTINUE」を選ぶんだ。決定するときはSTARTボタンを押そう。「START」なら最初のステージからゲームが始まり、「CONTINUE」を選ぶと、まえにゲームがセーブされたステージから始まるよ。

プレイヤーは、各ステージのプールバー（ビリヤードのあるバー）で「ナインボール」の勝負をしていき、勝つたびに賞金を手にいれて、どんどんゲームを進めていけるんだ。

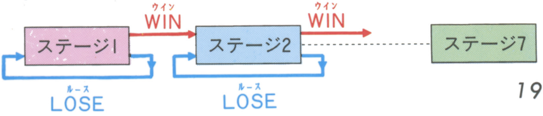
ステージ構成

プレイヤーの目的はハスラー界のNO.1になることだ。勝負の場所は下の7ヶ所。勝負に勝ち、次のステージにいくお金があれば“WIN”負けるか、勝ってもお金がたりないときは“LOSE”お金が0の時はGAME OVERだ。

〈場所〉

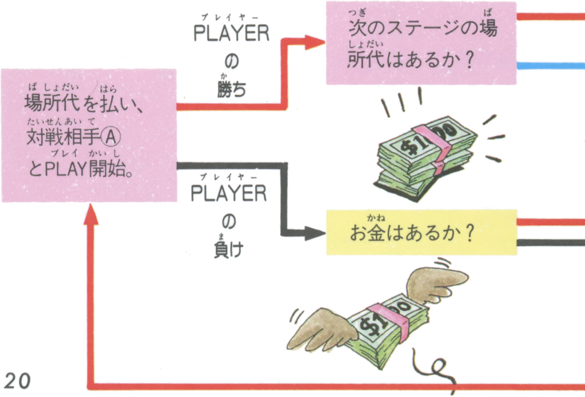
①下町のプール・バー
②スラム街にあるプールホール
③マフィアが主催するビリヤード
④カジノ
⑤客船
⑥屋敷（豪邸）の一室
⑦非常に高級なビリヤード場

〈全体マップ〉



ゲームの進め方

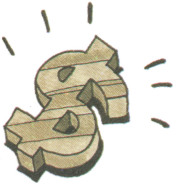
プレイヤーは、はじめから持っているお金（元手）を試合に勝つことで増やさなければならない。もし、次のビリヤード場で必要な場所代がなかったら、そのビリヤード場にはいることはできないのだ。



ある

次のステージへ進める。

場所代を払い、対戦相手Ⓑと
PLAY開始。



対戦相手Ⓐが、もう一度勝負をするか聞いてくるぞ。
YESならⒶボタン、
NOならⒷボタンを押そう！

お金はあるが、次のステージの場所代にはたりない。



ある

少しでもお金があれば、対戦相手Ⓐに再挑戦できる。

ぜんぜんない

GAME OVER

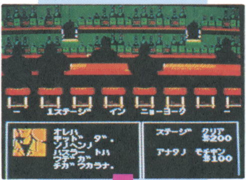
NO Ⓑボタン

ステージとお金がセーブされ、電源を切っても「CONTINUE」で続きが楽しめる。

YES Ⓐボタン

ステージの流れ

ここでは「BREAK　SHOT」のゲームの流れを、実際の画面をもとにして、キミに説明してあげよう！



◀①ここの画面では、敵の紹介や、プレイヤーに対するメッセージが表示される。
また、場所代もここで決定する。



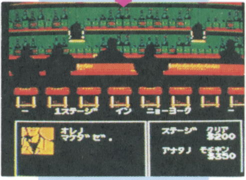
◀②PLAY 開始。
ゲームは、プレイヤーの先攻で進む。相手が途中でかけを申しこんできたら、元手を増やすチャンスだ！



◀③この画面で、ボールを撞く場所や方向をカーソルを動かして決定する。
クッションの反射などもよく考えて決めよう！



◀④キューで撞く強さを決めて、ショット！
ファウルの場合は、相手のコンピュータが自動的にショットをはじめるよ。

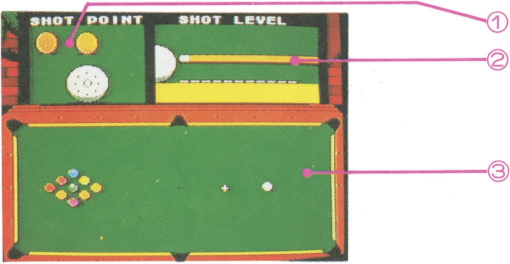


◀⑤ゲームの勝負がつくとこの画面になる。メッセージは試合の結果によってかわるよ。また、持ち金や賞金は、ここで表示される。

ゲーム画面の見方

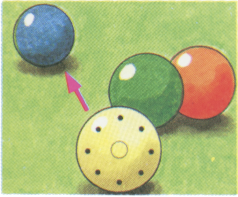
画面構成

ゲームプレイ中の画面は、下図のような配置になるぞ。



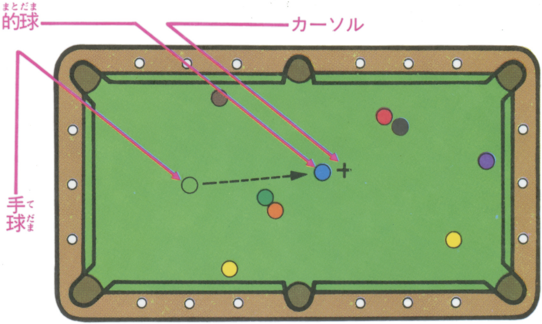
①小窓Ⓐ…撞点、3D画面表示。
②小窓Ⓑ…ショット・レベル（力加減）
③ビリヤード台…ボールは最大16個表示。
※小窓は、その操作を必要とするときのみ表示される。ふだんはビリヤード台だけ。

ウインドーの見方

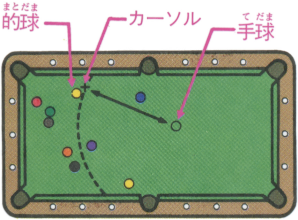


左のイラストのような画面で、手球の撞点を決定する。

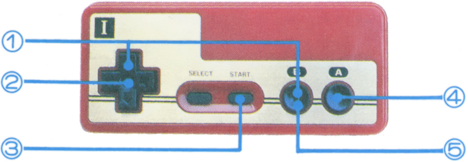
そして、下図の画面でカーソルを的球にあわせて、手球のコースを決定する。手球が的球にあたる角度も考えよう。



コントローラーの使い方



ここでは、ビリヤードをプレイするための基本的な操作の方法を教えるよ。※コントローラーは〔I〕のみ使用。



①✚コントロールボタンとⒷボタン

Ⓑボタンを押しながら✚コントロールボタンを左右に押して、手球の撞点を移動させる。

②✚コントロールボタン

●上下…テーブル上の照準カーソルと手球（白球）の距離をかえる。

●左右…カーソルの方向をかえる。手球（白球）を中心に左まわり、右まわりで回転する。

③STARTボタン

ゲーム、スタート。また、ビリヤード台機能時のみ、ゲーム中に使用するとサブ画面と切りかわる。

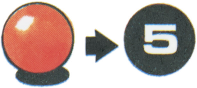
④Ⓐボタン

Ⓐボタンを押すとショットパワーメーターが動きだす。さらに、もう一度Ⓐボタンを押すとメーターがとまり、そのパワーでショットを開始する。

⑤Ⓑボタン

Ⓑボタンを押すと、ボール表示から番号表示に切りかわる。

もう一度Ⓑボタンを押すと、ボール表示にもどる。



名前登録の仕方

ビリヤード台機能編

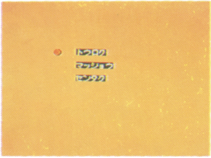
　このビリヤード台機能編では、1人から4人までのあいだで「ナインボール」「ローテーション」「ラックゲーム」の合計3種類のゲームを、本格的なビリヤードとして楽しむことができるぞ。

　対戦相手もあらたに登録する4人に加え、すでに登録されている10人(CPU)のなかから好きな組みあわせができる。また、CPUだけの対戦もでき、その場合は観客としてゲームを楽しめる。CPU同士の対戦を解除する時は、本体のRESETボタンを押そう！

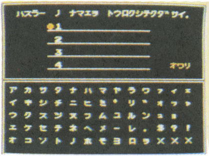
●名前の登録

①タイトル画面で「NINE　BALL」「LOTATION」「RACK　GAME」を選べは、ビリヤード台として遊べるぞ。

②3つのゲームのうち、1つを選んでSTARTボタンを押すと、右のモードセレクト画面がでる。SELECTボタンで、「トウロク」に●印をあわせて、STARTボタンを押そう。



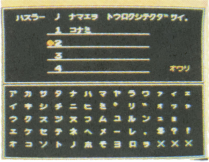
③SELECTボタンで登録するところに●印をあわせ、STARTボタンで文字に◀印をあわす。





④入力したい文字を✚コントロールボタンであわせて、Ⓐボタンで入力（文字を決定）する。

　文字の取り消しはⒷボタンでできるぞ。

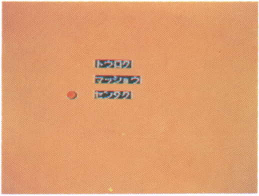


⑤文字の入力は10文字までできるよ。10文字入力したあとに、Ⓐボタンを押すと、あいている番号に●印がうつる。9文字以内で名前の記入をやめたいときは、SELECTボタンを押すことで、やめることができるぞ。

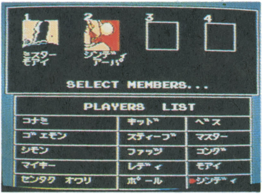
⑥名前の登録がおわったら、SELECTボタンで●印を「オワリ」にあわせて、STARTボタンを押せば、①の画面にもどる。

⑦次に、●印をSELECTボタンで「センタク」にあわせてSTARTボタンを押そう。

すると、プレイヤー選択画面がでてくるよ。

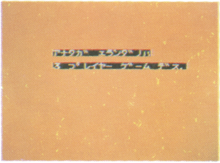


⑧プレイヤー選択画面では、名前を登録したプレイヤーと、すでに登録されている10人（CPU・コンピュータ）の中から、好きなプレイヤーや対戦相手を選べるぞ。ただし、一度に遊べる人数は１人から４人までだよ。

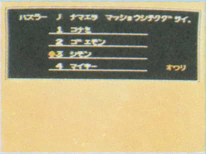


⑨プレイヤーの組みあわせを決めるには、ゲームをしたいプレイヤーの名前に✚コントロールボタンで➡印をあわせて、Ⓐボタンで入力する。１から４までの番号に名前を入力できるぞ。プレイする順番は、名前を入力した順番だ。もし、とりけしたい場合はⒷボタンを押す。

⑩プレイするメンバーの選択がすんだら、➡印を「センタクオワリ」にあわせてⒶボタンを押す。
すると、右の画面になって、なん人でプレイするかが表示されるぞ。そのあと、つづいてゲームがスタートするよ。



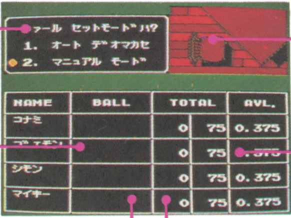
●名前の抹消



モードセレクト画面の時、SELECTボタンで●印を「マッショウ」にあわせ、STARTボタンを押す。
次にSELECTボタンで消したい名前に●印をあわせてSTARTボタンを押せば、消すことができるよ。名前を消しおえたら、SELECTボタンで●印を、「オワリ」にあわせてSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面にもどるんだ。

サブ画面の見方

ゲームプレイ中にSTART ボタンを押すとサブ画面にかわり、各プレイヤーのスコアーを見れる。もう一度START ボタンを押せばゲーム画面にもどる。



名前の登録を抹消すれば、そのプレイヤーのスコアーも消すことができる。

ファウル時の球のセットの仕方

相手プレイヤーがファウルをした場合に、次のプレイヤーは、手球を動かさずに、相手プレイヤーがショットをした状態のままで撞くことができる。また、手球をヘッド・エリア内に動かして、その範囲内で撞く（マニュアル・モード）こともできる。さらに、オートにすれば、ファウル時に手球は、そのままの状態か、あるいは自動的にヘッド・スポットに置かれるよ。

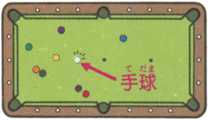
〈選択の仕方〉

サブ画面で〝ファウルセットモードハ？〟の出ているときに、SELECTボタンで●印を〝1・オートデオマカセ〟か〝2・マニュアル・モード〟のどちらかにあわせると、あわせたモードでゲームが進行するぞ。

オートデオマカセ…ファウルをすると、手球は、そのままの状態か、自動的にヘッド・スポットにセットされる。

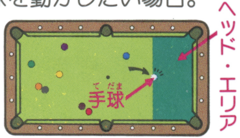
マニュアル・モード…ファウルになると、手球が点滅する。

●手球を、テーブル上の止まっているところのままで撞きたい場合、Ⓐボタンを押すと点滅がなくなり、普通に撞けるよ。



●ヘッド・エリア内で自由に手球を動かしたい場合。

①✚コントロールボタンを押すと、ヘッド・スポットに、手球が点滅したまま移動する。



②✚コントロールボタンでヘッド・エリア内の好きな場所に、手球を動かせるぞ。

③場所が決まったらⒶボタンで決定。手球のすぐ近くに別のボールがあると決定されず、手球は点滅をしつづけるので、少しはなれたところに手球を置こう。

④手球がポケットに落ちると、自動的にヘッド・スポットに置かれるよ。あとは、おなじように操作しよう。

シナモン博士の豆辞典



Q ねえ、シナモン博士。コピー問題とかコピー対策って、どういう意味なんですか？

A うーん、むずかしい質問だね。コピー問題というのは、無断でゲームプログラムをコピーして、他人に売ってお金もうけをすることなんだ。これは法律で固く禁止されているんだよ。

それでもする人がいるので、ゲームをつくっている人は、ゲームプログラムを簡単にコピーできないようにするとか、特製のＩＣをつかうとかして、コピー対策をしてるんだ。キミだって試験でカンニングしたら先生にしかられるだろう!!



Q 博士、ぼくたちの遊ぶゲームは、どんな人たちがつくってるんですか？

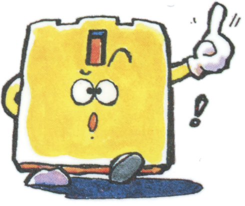
A ゲームはね、まずゲームを企画する人、プログラムをつくる人、キャラクターをつくる人、そして音楽をつくる人がいないとできないんだ。そして、それぞれの役割の人たちがあつまって、ひとつのチームを構成してゲームをつくっているんだよ。



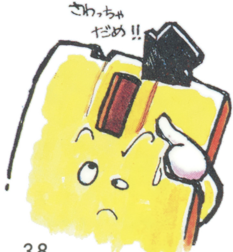
それぞれの役割のなかで、いろいろなアイデアやゲームのイメージを考えて発表しあうんだ。だからおもしろいゲームをつくりあげたチームは、きっとチームワークがよかったんだろうね。

これだけは覚えておいてほしい
注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

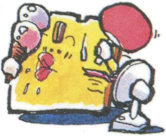


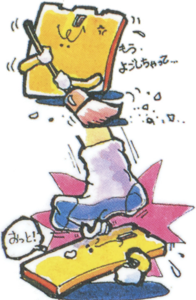
ディスクカードは大切に取り扱おう



ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで、直接触れないで！　それから、その部分を汚したり、傷つけたりしないように気をつけよう！

●ディスクカードは、湿気や暑さにはとっても弱い。だから、風通しのよい涼しい場所に保管しよう！

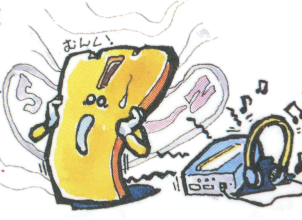




●ゴミゴミしたところは、大キライ！　ホコリはディスクカードの大敵なのだ。また、直射日光の当る場所にも置かないように。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。磁石だけじゃなく、テレビ、ラジオなどにも磁力があるから、近づけないようにしよう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのは、もってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておこう！



ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう１度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～	上の方法で処理できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

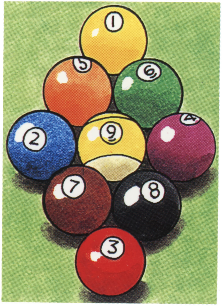
このたびはコナミの「エキサイティングビリヤード」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。なお、ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんので、ご了承ください。

エキサイティングビリヤード™

1987年6月26日初版

発行	コナミ株式会社	
〒101	東京都千代田区神田神保町3丁目25	TEL.03-264-5678(代)
〒561	大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5	TEL.06-334-0335(代)
〒810	福岡市中央区天神2丁目8-30	TEL.092-715-2367(代)
〒060	札幌市中央区北1条西5丁目2-9	TEL.011-232-3778(代)
編集	コスカ出版株式会社	
〒113	東京都文京区本郷5丁目25-16	TEL.03-818-8301(代)

●新製品情報はTEL03(262)9110(東日本地区)、06(334)0399(西日本地区)、011(851)3000(北海道地区)



KDS-EKS

T4988602528459

エキサイティング　ビリヤード

コナミ株式会社